INDIANA JONES

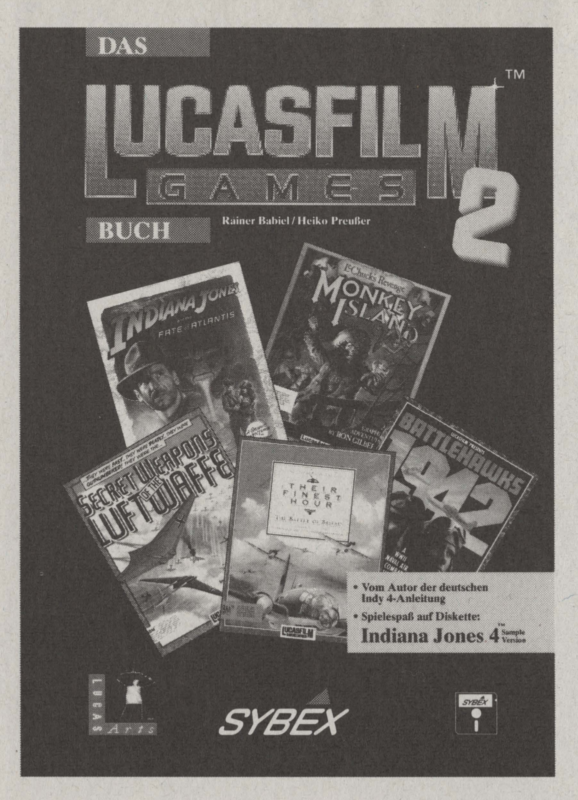
and the

FATE of ATLANTIS

Ein Grafik Adventure von HAL BARWOOD

STARTHILFE

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



Das Lucasfilm Games Buch 2
Rainer Babiel

Als Garant für grenzenlosen Spielespaß ist das Lucasfilm Games Buch schnell zum Bestseller bei allen Freunden der tollen Adventures geworden. Die Fortsetzung enthält Beschreibungen, Lösungen, Tips und Tricks zu neuen Supergames wie Indiana Jones 4, Monkey Island II und vielen anderen. Der besondere Clou dabei: Eine spielbare Demo von Indiana Jones 4 liegt auf Diskette bei!

320 Seiten + Diskette
Best.-Nr. 3265
ISBN 3-88745-265-8 (1992)
DM 29,80/öS 232,–/sFr 29,80



SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 15 03 61 · 4000 Düsseldorf 1 · Telefon 02 11/97 39-0

Lösungshilfen zu Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Hallo!

Eigentlich sollten Sie dieses Heftchen so gut wie nie benutzen. Schließlich sind Sie es, der Indiana Jones auf seinem Weg nach Atlantis erfolgreich begleiten soll. Also nicht sofort bei größeren Problemen verzweifeln und zu dieser Lösungshilfe greifen. Ein echter Adventurer wie Sie, kommt mit Köpfchen, ein wenig Glück und Puzzlearbeit immer zum Ziel.

Noch kurz einige Worte zum Aufbau dieser Lösungshilfe: Es handelt sich dabei um einen kleinen Auszug aus dem "Das zweite Lucasfilm Games Buch", das beim Sybex-Verlag erschienen ist. In dieser Lösungshilfe wird der Weg von Indy in Zusammenarbeit mit Sophia genau beschrieben. Da die beiden anderen Lösungswege aber sehr stark dem Team-Weg gleichen, werden Sie sicher auch die Schwierigkeiten der beiden Alleingänge von Indiana Jones meistern.

Sollten Sie aber trotzdem bei "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" hängen bleiben, hilft Ihnen entweder ein Blick in das Lucasfilm Games Buch, oder ein Anruf bei der Hotline der Softgold GmbH weiter.

Viel Spaß mit Indy und Sophia!

Im August 1992,

Rainer Babiel

Bevor sich die drei Wege trennen

... nach der Opening-Session.

New York

Wird der Weg den ich in das Theater wähle einen Einfluß auf den Rest des Abenteuers haben?

- Die Frage ist mit einem eindeutigen Jain zu beantworten. Wenn Sie einen bestimmten Weg wählen, werden sich Sophias späteren Vorschläge nach der Wahl Ihres Weges bei diesem Puzzle richten. Allerdings können Sie sich sowohl auf Sophias Vorschläge einlassen, oder einfach ignorieren. (Wie wäre es, wenn Sie an dieser Stelle einfach zwischenspeichern und später andere Lösungswege ausprobieren?)
- Wenn Sie den Türsteher mit Worten dazu bringen können, Sie in das Theater zu lassen, wird Ihnen Sophia später den Team-Lösungsweg vorschlagen. Sollten Sie den Türsteher in einem fairen Kampf umhauen und so Einlaß erhalten, wird Sophia Ihnen auf jeden Fall den Action-Weg ans Herz legen. Sollten Sie die Kisten beiseite räumen und völlig ohne eine Aktion mit dem Türsteher in das Theater gelangen, werden Sie den Vorschlag für den Solo-Weg erhalten.

Wie kann ich den Türsteher bequatschen?

- Madame Sophia ist für ihn ein absolutes Idol.
- Der Türsteher ist vom Wortschatz her nicht gerade der größte.
- Versuchen Sie nicht auf ihr Äußeres anzuspielen. Der Kerl bewundert nur Sophias innere Werte.
- Benutzen Sie die folgenden Dialoge: 1/2/1/3/3

Muß ich unbedingt mit dem Türsteher sprechen?

- Nein, Sie können auch versuchen, ihn einfach umzuhauen.

Mit dem Türsteher werde ich einfach nicht fertig. Gibt es noch einen anderen Weg zu Sophia?

- Na, klar. Im Hinterhof des Theaters finden Sie eine Feuerleiter.
- Sie müssen die Kisten aus dem Weg räumen um an die Leiter zu kommen.

- Schieben und drücken Sie die Kisten einfach solange hin und her, bis Indiana die Feuerleiter erreicht.

Hört Sophia irgendwann mit ihrem Vortrag auf?

- Nein. Es sei denn, Sie können irgendwie ihre Aufmerksamkeit auf sich lenken.
- Sieht das Steuerpult nicht recht interessant aus? Es hat doch sicher etwas mit Sophias Vortrag zu tun.
- Probieren Sie doch einmal die Hebel aus.

Wie werde ich bloß diesen Bühnenarbeiter los?

- Eins seiner größten Hobbies ist lesen.
- Versuchen Sie ihn dazu zu überreden, seinem Hobby zu frohnen.
- Benutzen Sie dazu die Dialoge 3/1/1 und geben Sie ihm anschließend die Zeitung.

Ich habe gar keine Zeitung!

- Dann besorgen Sie sich doch eine.
- Draußen vor dem Theater ist ein Zeitungsstand.

Habe ich irgendetwas mit dem Steuerpult zu tun?

- Spielen Sie einfach ein wenig daran herum. Vielleicht passiert etwas.
- Das Pult hat mit Sophias Vortrag zu tun. Vielleicht können Sie ja irgendwie auf sich aufmerksam machen.
- Drücken Sie den linken Hebel und den rechten Hebel. Betätigen Sie anschließend den Knopf.

Island

Soll ich mich wirklich mit diesem verrückten Heimdall unterhalten?

- Der gute Herr spricht zwar etwas konfus, aber in seinem Wortsalat können Sie einige interessante Informationen für sich sammeln
- Versuchen Sie von ihm heraus zu bekommen, ob er andere Personen kennt, mit denen Sie noch sprechen sollten.
- Benutzen Sie die Dialoge 3/3/1.

Wie komme ich an das eisbedeckte Objekt heran?

- Wenn dies Ihr erster Besuch auf Island ist, können Sie es jetzt noch nicht bekommen.
- Sie sollten erst weiterlesen, wenn Heimdall nicht an dem Objekt arbeitet.

- Bevor Heimdall seinen unglücklichen Abgang hatte, konnte er noch den Kopf einer Aal-Figur freilegen.
- Sie wissen doch, daß atlantische Artefakte mit kleinen Kugeln Orichalcum angetrieben wurden.
- Benutzen Sie das Orichalcum im freigelegten Aal-Kopf.

Tikal

Schlangen! Ich haße Schlangen!

- Haben Sie auch Angst vor Jungelratten?
- Sie müssen die Anakonda mit einem Köder vom Baum locken.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche, um die Jungelratte auf Trapp zu bringen.
- Treiben Sie die Ratte über den richtigen Weg in die Reichweite der Schlange.
- Der richtige Weg ist der hinten, am weitesten entfernteste, in der Nähe der Mitte des Bildschirms.

Wie komme ich unversehrt über die Schlucht?

- Der Baum am Rande der Schlucht bietet alle Möglichkeiten.
- "Benutzen" Sie einfach den Baum. Indy wird schon wissen, was er zu tun hat.

Wir haben Sternhart gefunden. Er will uns einfach nicht in den Tempel lassen.

- Sie müssen seine Antwort beantworten.
- Der Papagei ist sicher schon einige Zeit mit Sternhart zusammen.
- Vielleicht hat das Federfieh einige von Sternharts Sprüchen behalten.
- Sie kennen den Titel wirklich nicht? Dann sprechen Sie zunächst den Papagei an und fragen Sie nach dem Titel. Danach sprechen Sie Sternhart an, ob Sie den Tempel erforschen dürfen.

Endlich sind wir im Tempel. Was sollen wir jetzt machen?

- Schauen Sie sich gut um.
- Schenken Sie besonders den Spiralgravuren im Vordergrund Beachtung.
- Eine der Spiralgravuren, sie befindet sich in der Mitte des Bildschirms, sieht anders aus, als die übrigen. Versuchen Sie diesen an sich zu nehmen.

Hat jemand eine Flasche Meister Proper zur Hand?

- Vielleicht hat Sternhart so etwas.

- Schauen Sie einmal am Souvenirstand vor dem Tempel nach.
- Sie können das Kerosin aus der Lampe benutzen, um den Dreck der die Gravur festhält abzulösen.

Sternhart kommt mir aus dem Tempel nach!

- Sie müssen ihn mit irgendetwas beschäftigen, um sich dann leise hinaus zu schleichen.
- Glauben Sie nicht auch, daß es an der Zeit wäre Sophia ins Spiel zu bringen?
- Bitten Sie Sophia sich mit Sternhart zu beschäftigen. Wenn die beiden mit ihrem Gespräch beginnen, machen Sie sich auf den Weg nach draußen.

Was soll ich nun mit diesem Spiralen-Ding anfangen?

- Schauen Sie sich den Tierkopf auf der linken Wand an.
- Benutzen Sie den Spiral-Gravur mit dem Kopf und ziehen Sie anschließend an der Nase.

Wie kann ich diesen dreckigen Dieb Sternhart stoppen?

- Gar nicht. Er hat auf diese Gelegenheit seit Jahren gewartet.
- Sie Suchen doch das Gleiche wie er - wahrscheinlich wird er Ihnen noch 'mal über den Weg laufen.
- Hat Sternhart vielleicht irgendetwas in dem versteckten Grab vergessen?

Azoren

Costa will nicht mit mir sprechen!

- Stellen Sie sich vor, Sie seien ein alter, einsamer Mann: Würden Sie lieber mit einem Kerl, oder mit einem hübschen Mädel sprechen?
- Lassen Sie Sophia das ruhig machen.

Costa möchte zwar ein Geschäft mit uns machen, aber ich habe nichts, was ich ihm geben könnte.

- Er ist auf der Suche nach seltenen atlantisschen Gegenständen.
- Sophia wird sicher nicht mit ihrem Halsband herausrücken.
- Die Aal-Statue an der Heimdall gearbeitet hat, wird wohl genügen.

Barnett College

Wie komme ich in das obere Stockwerk?

- Sie benötigen irgendetwas um durch die Luke in das höhere Stockwerk zu klettern.
- Wenn Sie nur den Boden sehr glatt machen könnten wäre es sicher ein leichtes, den Totempfahl zu verschieben.
- Haben Sie schon einmal den Kühlschrank in Dr. Jones Büro untersucht?
- Benutzen Sie das Glas Mayonnaise mit dem Totempfahl und verrücken Sie ihn dann unter die Luke.

Wie kann ich die Kohlenrutsche hinaufklettern?

- Im Moment ist sie wohl ein bißchen zu rutschig - gibt es eine Möglichkeit die Rutsche stumpfer zu machen?
- Untersuchen Sie den Stuhl in der Bibliothek.
- Benutzen Sie das Kaugummi mit der Kohlenrutsche.

Ich habe wirklich überall nachgeschaut und kann den Verlorenen Dialog von Plato nicht finden!

- Den Dialog können Sie dort finden, wo auch der Rest von Platos Büchern aufbewahrt wird.
- Es gibt drei mögliche Fundorte: In dem Raum mit dem Totempfahl, in dem Raum oberhalb der Kohlenrutsche oder in der Bibliothek.
- In dem Totempfahl-Raum müssen Sie zunächst die große Kiste auf die Seite schieben und dann den staubigen Schlüssel mit der alten staubigen Kiste benutzen.
- Wenn Sie die Kohlenrutsche hinaufgeklettert sind, gelangen Sie in den Raum mit den Katzenfiguren. Nehmen Sie sich die Katze aus Wax mit und benutzen Sie diese mit dem Heizofen.
- Benutzen Sie das dreckige Putztuch (aus dem Keller) mit der Pfeilspitze (aus dem Totempfahl-Raum) und basteln Sie sich daraus ein Schraubenzieher-Imitat. Benutzen Sie den dann, um die fünf Schrauben des umgestürzten Bücherregals zu lösen. Oder schlagen Sie von unten mit einem Stück Kohle gegen das Buch.

Der Lösungsweg von Indy und Sophia im Team

Algier

Ich brauche ein Ticket für den Balloon.

- Es sieht so aus, also ob der Balloonverkäufer keine Tickets verkauft; Sie müssen also jemanden anderen fragen.
- Haben Sie schon mit dem Bettler gesprochen? Haben Sie sich nicht gefragt, was er wohl mit dem kostenlosen Geschenk meint?
- Geben Sie dem Bettler etwas zu Essen und er rückt mit einem Balloon-Ticket heraus.
- Beim Kaufmann können Sie etwas leckeres am Spieß für den Bettler besorgen.

Wie kann ich das Verlangen nach dem Hühnchen am Spieß stillen?

- Versuchen Sie mit dem Verkäufer zu handeln.
- Hat Ihnen Omar angeboten gegen die Maske zu tauschen? Wenn nicht, sollten Sie zunächst Ihr Glück in Monte Carlo versuchen.
- Vielleicht interessiert den Verkäufer etwas, was Sie bei Omar gegen die Maske eintauschen können.
- Geben Sie nicht auf und achten Sie auf die Hinweise des Verkäufers, was ihn interessieren könnte. Nicht verzagen - Omar fragen. Und der hat ja eine ganze Menge zum Handeln.

Wie kann ich den Balloon losbinden?

- Wenn Sie es nicht losbinden können, sollten Sie es einfach losschneiden.
- Sie haben kein Messer? Na, da kann Ihnen sicherlich der Messerwerfer auf dem Marktplatz weiterhelfen.
- Versuchen Sie Sophia dazu zu überreden, dem Messerwerfer zu assistieren.

Sophia denkt überhaupt nicht daran, sich dem Messerwerfer auszuliefern.

- Scheinbar weiß sie gar nicht wie wichtig ihre Mitarbeit an dieser Aktion ist: Setzen Sie alle schlagkräftigen Argumente ein, die Ihnen einfallen.
- Sie werden wohl nicht darum herum kommen, Sophia sich mit einem Stoß von hinten freiwillig zu melden.

- Reden Sie mit Sophia (3/1) und warten Sie, bis sie dem Messerwerfer zuschaut. Mit einem kleinen Schubser von hinten, bringen Sie Sophia dazu sich "freiwillig" zu melden.

Monte Carlo

Wo ist Alain Trottier?

- Sophia hat doch gesagt, er liebt es unter hellem Licht umher zu bummeln. Vielleicht ist er ja irgendwo zwischen den Menschen auf der Straße.
- Fragen Sie sich durch. Es wird sich schon jemand finden, der weiß wo sich Trottier aufhält oder wie er aussieht.
- Alain Trottier hat graues Haar und eine Adlernase. Er trägt einen braunen Anzug und hat eine Blume im Reverse.

Wie kann ich Monsieur Trottier dazu bringen, mit mir zu kommen?

- Sie wissen doch ganz genau, daß auch er sehr stark an Atlantis interessiert ist.
- Vermeiden Sie es möglichst Alain oder seine Intelligenz zu beleidigen.
- Benutzen Sie die Dialoge 1/2/1/3 und merken Sie sich Trottiers Frage. Die richtige Antwort auf seine Frage finden Sie in Platos Verlorenem Dialog. Nachdem Sie die Frage beantwortet haben, sollten Sie die Dialoge 2/1 wählen, damit er mit Ihnen kommt.

Trottier kommt nach oben. Soll ich Sophia 'ran lassen?

- Kommt ganz darauf an, ob Sie glauben, daß es Sophia schafft oder nicht. Haben Sie vielleicht einen besseren Plan?
- Es ist möglich, daß Sophia ihn in eine Seánce verwickelt, aber es gibt auch noch einen einfacheren Weg. - Speichern Sie doch ab und probieren Sie beide Möglichkeiten aus.

Trottier ist sehr mißtrauisch - wie kann Sophia alle Fragen beantworten?
- Sophia kann einiges an Erfahrungen von Indiana einbringen.
- Die ersten drei Fragen wurden bereits in dem Gespräch zwischen Indy und Trottier erläutert.

Finger? Was ist denn das für eine Frage? Und vor allem was ist die Antwort?

- Ihnen bleibt jetzt nur die Möglichkeit eine Zahl zwischen eins und fünf zu sagen und zu hoffen, daß es die richtige ist.
- Es bleibt Ihnen weiterhin Indys Lösungsweg offen - Vergessen Sie diesen Psycho-Quatsch!

Sophia ist mit Trottier beschäftigt. Kann Indy in der Zeit eine Pause machen?

- Auf gar keinen Fall!
- Erinnern Sie sich an Sophias Vortrag in New York und wie diese Veranstaltung gestört wurde?
- Haben Sie aus Algier die Maske dabei? Alles andere ist hier.
- Nehmen Sie sich die Taschenlampe aus dem Schrank. Öffnen Sie den Sicherungskasten und unterbrechen Sie den Stromkreis. Benutzen Sie die Bettdecke, die Taschenlampe und die Maske - Der Spaß kann beginnen!

Die Wüste

Wo ist die Ausgrabungsstätte?

- Omar hat mit der Karte einen guten Anfang gemacht. Allerdings müssen Sie jetzt einen Weg finden, das Suchgebiet einzuschränken.
- Vielleicht fragen Sie in den Nomadencamps einmal nach.
- Die Nomaden geben Ihnen bei der Wegbeschreibung nicht nur an, in welche Richtung Sie laufen müssen, sondern auch, wie weit es noch ist. Weit oder bedeutend nach Norden, bedeutet zwei Bildschirme nach Norden; einfach nach Norden, heißt einen Bildschirm nach Norden und ein wenig nach Norden bedeutet, daß die Ausgrabungsstelle auf dem selben Bildschirm zu suchen ist, auf dem Sie sich gerade befinden.

Wir haben die Ausgrabungsstätte gefunden. Doch Sophia ist jetz verschwunden?!

- Sie ist in ein Loch gefallen.
- Es ist wohl besser, wenn Sie Sophia da wieder herausholen.
- Sie können ganz in der Nähe eine Leiter zu einem Teil der Grabungsstätte finden. Vielleicht kommen Sie über diese an Sophia heran.

Ganz schön dunkel hier unten!

- Mit ein wenig Geschick, können Sie einige Gegenstände ertasten.
- Eines ist ein tragbarer Generator (metallenes Ding), der leider keinen Spritt mehr hat.
- Vielleicht ist in dem Truck oben im Camp noch etwas Benzin.
- Rechts neben dem Generator können Sie einen Schlauch und etwas weiter rechts eine Tontasse finden.
- Öffnen Sie den Tank des Trucks und benutzen Sie den Schlauch mit dem Tank. Dann benutzen Sie den Krug mit dem Schlauchende. Öffnen Sie den

Metallverschluß am Generator und benutzen Sie den Einfüllstutzen mit dem benzin-gefüllten Krug. Anschließend können Sie mit dem Ein-/Ausschalter (kleines Ding aus Metall) den Generator einschalten: Indy sprach: Es werde Licht!

Und was kommt jetzt?

- Sie sollen immer noch Sophia suchen. Sie muß irgendwo rechts in das Loch gefallen sein.
- Sie können die Schiffsrippe neben der Leiter dazu benutzen, die abbröckelnden Wände aus dem Weg zu räumen.
- Der Holzpin auf dem Tisch paßt in das Loch in der Mitte der Wand.
- Als nächstes benutzen Sie den Sonnensteinauf der Stange im Loch. Schauen Sie auf die Scheibe um sie genau einzustellen.

Wo finde ich eine Zündkerze?

- In dem Generator ist auf jeden Fall eine.
- Natürlich kann der Generator nur benutzt werden, wenn die Zündkerze nicht ausgebaut ist.
- Sind Sie inzwischen wieder mit Sophia zusammen? Na dann machen Sie einfach weiter: Schalten Sie den Generator aus, öffnen Sie ihn und bauen Sie die Zündkerze aus.

Wo ist die Verteilerkappe?

- Haben Sie wirklich Sophia zurück gelassen?
- Es stimmt zwar, daß Sie manchmal etwas lästig ist, aber schließlich war es Ihre Entscheidung Sie mitzunehmen.
- Ohne Sophia kommen Sie an dieser Stelle nicht weiter. Also auf zu Rettung!
- Das hatte das Team von LucasArts doch geahnt. - Sophia hat die Verteilerklappe.

Wozu soll ein bernsteinfarbener Fisch an einer Schnur nötig sein?

- Die Antwort finden Sie in dem Verlorenen Dialog von Plato.
- Schlagen Sie die Seite mit der vierten Büroklammer auf.
- Haben Sie den bernsteinfarbenen Fisch mit Schnur schon einmal ausprobiert?
- Es handelt sich um einen Orichalcum-Detector. Sie werden ihn später noch brauchen.

Kreta

Ich habe den Sockel gefunden und den Sonnenstein aufgestellt, aber nichts geschieht!

- Überprüfen Sie die Seite mit der dritten Büroklammer in Platos Verlorenem Dialog.
- Der Sonnenstein hat an der Grabungsstätte nur allein funktioniert, weil es sich dort um einen Außenposten handelte.
- Indy hat kombiniert, daß Kreta der Platz sein muß, an dem die Größere Kolonie war.
- Sie benötigen neben dem Sonnenstein auch noch einen Mondstein, um den Eingang zur Größeren Kolonie öffnen zu können.

Welche Bedeutung hat das Wandgemälde?

- Indiana glaubt, es handelt sich um ein Diagramm; Sophia ist der Meinung, daß es eine Schatzkarte ist.
- Die Hörner gleichen den großen Hörnern in der Mitte der Grabungsstätte.
- In der Mitte der Stadt sind verschiedene Steinhaufen. In zwei davon sind Statuen versteckt. Um die Steine beiseite zu legen, brauchen Sie diese nur umzuwerfen.
- Der Kopf und Schwanz des Bullen auf dem Wandbild stimmen mit dem Kopf und Schwanz der Bullenstatue in der Mitte der Stadt überein.

Wo finde ich einen Mondstein?

- Das Wandbild, das in einem der ausgegrabenen Häusern gezeichnet wurde, ist eine einfache Karte des Stadtzentrums.
- Im Stadtzentrum finden Sie mehrere Steinhaufen. Zwei von ihnen verbergen Statuen.
- Wenn Sie von den beiden Statuen die Hörner im Stadtzentrum anpeilen, kreuzen sich die Linien in einem Punkt; genau wie auf dem Wandgemälde beschrieben.
- Benutzen Sie das Fernrohr, das Sie auf dem Erdhaufen über der Grabungsstätte finden, bei den Statuen. Peilen Sie von der linken Statue das linke und von der rechten Statue das rechte Horn an. Es erscheinen so zwei gestrichelte Linien. An der Stelle, an der sie sich schneiden, wird ein X sichtbar. An dieser Stelle sollten Sie mit der Schiffsrippe graben.

Wie sieht die richtige Einstellung von Sonnen- und Mondstein aus?

- Lesen Sie einmal die Seiten in Platos Verlorenem Dialog, die mit der dritten Büroklammer markiert sind.
- Im ersten Abschnitt der rechten Seite müßten Sie fündig werden.

- Die Einstellung des Sonnensteins ist die selbs wie in Algerien. Richten Sie das Mondsteinsymbol auf das entsprechende Sonnensteinsymbol aus. Klicken Sie anschließend die Spindel an.

Das Labyrinth

Wenn ich den Kopf der dritten Statue aufhebe, schließt sich das Tor!

- Sie können nicht verhindern, daß sich das Tor schließt.
- Wenn Sie allerdings auf der anderen Seite des Tores sein möchten, wenn es sich schließt, müssen Sie sich überlegen, wie Sie von innen an den dritten Kopf kommen.
- Zunächst nehmen Sie einmal zwei Statuenköpfe mit sich und gehen auf die andere Seite des Tores. Benutzen Sie dann Ihre Peitsche mit dem Kopf der Statue.

Ich will die goldene Kiste haben!

- Um zu ihr zu kommen, müssen Sie die Plattform unten drunter hochheben.
- Haben Sie inzwischen Sternharts Sachen gefunden? Wenn ja, sollten Sie einen Blick darauf werfen.
- Entfernen Sie mit Sternharts Stab den Block unter dem Gegengewicht.
- Gehen Sie in den Raum darunter und schieben Sie der Statue den Stab in den Mund.

Was ist das für ein beweglicher Boden in dem Raum mit der Statue von Minotaurus?

- Das ist ein Aufzug zwischen diesem und dem darunterliegenden Stockwerk.
- Wenn Sie etwas mehr Gewicht herbeizaubern könnten, würde der Aufzug nach unten fahren.
- Haben Indy und Sophia gemeinsam auf dem Aufzug gestanden?

Hier ist eine Tür ohne Schloß und Drücker!

- Von der anderen Seite aus kann die Tür ohne Probleme göffnet werden.
- Wenn Sie da nur heran kämen.
- Versuchen Sie Sophia durch das Loch neben der Tür zu heben.

Ich habe herausgefunden, wie man wieder nach oben kommt - aber Sophia ist nicht mitgekommen und nun kann ich nicht mehr zu ihr!

- Gucken Sie sich den Kopf der Minotaurus-Staue genau an. Sieht der nicht ein wenig wackelig aus?
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf und dann gehen Sie zu dem Kopf.
Wie kann ich Sophia dazu bringen durch das Loch zu klettern?
- Sie müssen Sie davon überzeugen, daß es der einzige Weg ist.
- Benutzen Sie die Dialoge 2/2/1/4/2.

Der Detektor zeigt immer auf Indy.

- Das Gerät zeigt immer die nächste Orichalcumquelle an.
- Haben Sie bereits die goldene Kiste? Wenn nein, besorgen Sie sich diese.
- Legen Sie die Orichalcumkugeln in die Kiste und machen Sie den Deckel zu.

Jetzt zeigt der Orichalcum-Detektor immer nur auf Sophias Kette!

- Versuchen Sie Sophia davon zu überzeugen, ihre Kette auch in das goldene Kästchen zu legen.
- Benutzen Sie die Dialoge 3/3/1/1/1.

Die drei-Steine Kombination hat eine Tür im Kartenraum geöffnet. Wie bekomme ich die anderen beiden Türen auf?

- Sie können leider nicht alle auf einmal öffnen.
- Die beiden anderen Türen gehören zu anderen Lösungswegen.

Kerner hat Sophia gekidnappet! Wie kann ich sie befreien?

- Der Kerl hat eine Pistole. Sie leider nicht.
- Geben Sie ihm besser die Schlüsselsteine.

Vergessen wir 'mal Sophia und die Steine - Wie komme ich hier wieder 'raus?

- Schauen Sie sich die Felswand auf der rechten Seite der Höhle an.
- Benutzen Sie die Schiffsrippe mit der Felswand.

Im U-Boot

Ich bin im Kommandoturm eingesperrt. Wie kann ich die Crew ablenken?

- Es sieht fast so aus, also ob Indy nun der Kapitän ist. Auf jeden Fall solange ihn niemand entdeckt.

- Neben der Leiter befindet sich ein Bord-Sprechanlage.
- Benutzen Sie die Sprechanlage und beordern Sie die gesammte Besatzung in den Bug.

Wie wird Sophia den Nazi los, der sie ständig bewacht?

- Sie können mit Ihr durch das Gitter hinter ihr sprechen.
- Bringen Sie Sophia dazu, den Bewacher abzulenken.
- Überreden Sie Sophia dazu mit den Dialogen 3/2. Gehen Sie nun hinten herum zurück und schleichen Sie sich von hinten an die Wache heran.
- Sie werden Sophia ein Zeichen geben müssen - Jeder Satz tut sein Werk, bis auf "Tolle Lederjacke".

Wo sind die Schlüsselsteine?

- Sie können Kerner und Ubermann belauschen, wenn Sie sich direkt hinter die eiserne Kiste stellen.
- Die Steine befinden sich in der eisernen Kiste, neben dem Raum in dem sich Kerner und Ubermann unterhalten.

Wie kann ich das Steuer aufschließen?

- Der Kapitän bewahrt den Schlüssel an einem sicheren Ort auf. Und das ist nicht seine Hosentasche.
- Den Schlüssel finden Sie in der eisernen Kiste neben dem Zimmer in dem sich Kerner und Ubermann unterhalten.

Nun habe ich die Kontrolle über das U-Boot. Wohin soll ich fahren?

- Kreuzen Sie im Suchbereich des U-Boots hin und her und halten Sie dabei nach einer Öffnung am Grund des Meeres Ausschau. Benutzen Sie die Kontrollelemente um das Boot sicher in die Öffnung hinein zu steuern.

Atlantis

Dunkler Raum

Und da isser wieder: Indy im Dunkel! Was soll ich tun?

- Wie schon prktiziert, können Sie ein wenig herumtasten und Gegenstände zu identifizieren versuchen.
- Zum Beispiel können Sie unterhalb des Eingangstors etwas aus Holz finden.
- Etwas weiter rechts finden Sie eine Schräge im Stein. Benutzen Sie die Leiter an dieser Schräge.

Was hat es sich mit der Steinkiste auf sich?

- Na los, öffnen Sie die Kiste.
- Untersuchen Sie den Metallstab, den Sie in der Kiste finden können.
- Benutzen Sie ein Kügelchen Orichalcum mit dem Stab.

Ich habe die drei Steine standardmäßig eingesetzt, aber nichts passiert!

- Sie sollten noch einmal in Platos Verlorenem Dialog nachschlagen.
- Stellen Sie die Standadeinstellung ein und drehen Sie dann jeden Stein um 180 Grad. Drücken Sie anschließend auf die Achse.
- Werfen Sie nun ein Orichalcum-Kügelchen in den Mund der Statue.

Äußerer Ring

Wie komme ich in die Räume, die keinen sichtbaren Eingang haben?

- Sehr viele der anderen Zimmer haben Gitter in die Wnd eingelassen, die zu Zimmern führen, die nicht anders betreten werden können.

Wie bekomme ich den Pokal von der Statue auf der anderen Seite des Lochs?

- Sie müssen einen Weg über das Loch hinweg finden.
- Benutzen Sie die Leiter.

Was kann ich gegen den Bewacher von Sophia tun?

- Es ist so gut wie unmöglich diesen Typen im Kampf zu besiegen.

- Waren Sie schon an der Öffnung neben der Wach-Statue?
- Werfen Sie eine Kugel Orichalcum in die Figur.

Was soll ich im Lava-Raum machen?

- Nehmen Sie sich eine Tasse voll Lave mit.
- Sie müssen einen Weg finden, die Lava umzuleiten.
- Benutzen Sie am Sockel die Tasse, benutzen Sie dann den Kopf der Statue mit den Platten.

Was mach ich im Krebszimmer?

- Versuchen Sie einen Krebs zu fangen.
- Dazu brauchen Sie eine Falle und einen Köder.
- Benutzen Sie das Kaugummi, kalten Aufschnitt, Brot oder Butterbrote im Rippenkäfig, legen Sie den so ausstaffierten Käfig dann in den Pool.
- Sollten Sie nichts eßbares bei sich haben, müssen Sie eine der Wachen verprügeln und sein Mittagessen klauen.

Was soll ich im Maschinenraum tun?

- Als erstes müssen Sie die Maschine wieder zum Laufen bringen.
- Benutzen Sie das bronzene Speichenrad auf dem Bolzen über der Statue.
- Es gibt einen Trichter oben an der Maschine. Vielleicht ist das ja eine kleine Fabrik?
- Haben Sie eine Tasse Lava bei sich?
- Benutzen Sie die mit Lava gefüllte Tasse mit dem Trichter. Schauen Sie in die Schale unterhalb des Mundes der Statue.

Wie kann ich die großen Doppeltüren im Wachraum öffnen?

- Zunächst müssen Sie das Wasser los werden.
- Benutzen Sie ein Orichalcum-Kügelchen mit der Aal-Skulptur.
- Jetzt brauchen Sie die Türen nur noch zu öffnen. Schauen Sie sich dazu die Fisch-Statue genauer an.
- Benutzen Sie noch eine Kugel Orichalcum in der Fisch-Statue.

Wie bekomme ich Sophia aus dem Käfig frei?

- Öffnen Sie die Käfigtür.
- Sophia traut der Tür scheinbar nicht so recht über den Weg. Sie benötigen etwas, um die Tür abzustützen.
- Haben Sie die Scharnierstange im inneren Kreis gefunden?
- Bevor Sie die Käfigtür öffnen, geben Sie die stange an Sophia. Öffnen Sie die Tür und sagen Sie ihr, daß Sie die Tür mit der Stange abstützen soll.

Kanal

Wie kann man sich mit einem Oktopus anfreunden?

- Gar nicht. Aber Sie könnten versuchen ihn abzulenken.
- Das Tierchen liebt Krebse über alles.

Indy sagt, daß man das Floß nicht benutzen kann!

- Aber er irrt. Es wird lediglich mit Orichalcum angetrieben.

Wie bekomme ich die Tore auf?

- Schauen Sie sich doch die Spindeln über den Toren an.
- Vielleicht paßt einer Ihrer Steine?
- Die ersten beiden Tore können Sie mit dem Sonnenstein öffnen. Wenn Sie weiter auf dem Kreislauf-Kanal uterwegs sind, passen die anderen Schlüsselsteine.

Mittlerer Ring

Wie kann ich die Tür im mittleren Ring öffnen?

- Sie müssen zunächst die Wach-Statue reparieren.
- Benutzen Sie die Leiter und öffnen Sie die Brustplatte der Statue. Eigentlich müßten Sie den Roboter nun reparieren können.

Ich weiß wirklich nicht, wie ich die Teile zusammensetzen muß!

- Sind Sie denn sicher, daß Sie alle Teile für den Roboter gefunden haben? Sie benötigen: das Bronze-Getriebe, das bronzene Speichenrad, das Roboter-Teil (vom Wachroboter im Verließ) und das halbmondförmige Getriebe.
- An dem Schrank wo Sie das halbmondförmige Getriebe gefunden haben, finden Sie eine Zeichnung. Sie zeigt, wie jedes Teil eingebaut werden muß.
- Denken Sie daran, daß zwei Teile in die Mitte gehören.
- Setzen Sie das bronzene Speichenrad auf die mittlere Achse, setzen Sie das Roboter-Teil darauf. Setzen Sie das halbmondförmige Getriebe über die beiden rechten Keile . Um den Arm nach vorn zu bewegen, setzen Sie das Bronze-Getriebe auf den oberen linken Keil, um den Arm nach hinten zu bewegen, setzen Sie das Bronze-Getriebe auf den unteren linken Keil.

Der Roboter funktioniert, aber die Tür ist immernoch geschlossen.

- Da der rechte Arme defekt ist, müssen Sie sich wohl auf den linken verlassen.
- Sie müssen also die Tür mit dem linken Arm verbinden.
- Benutzen Sie die Kette mit dem Bronze-Reifen an der Tür. Lassen Sie die Statue den linken Arm nach vorn bewegen. Benutzen Sie nun das andere Ende der Kette mit dem Arm. Nun lassen Sie den Arm die Tür aufreißen.

Sophia ist total verrückt. Soll ist mich darüber ärgern?

- Ja.
- Die Kette übernimmt Kontrolle über sie.
- Versuchen Sie ihr die Kette abzunehmen.

Ich glaube kaum, daß Nur-Ab-Sal Sophia die Kette jemanden geben läßt.

- Nein, aber mit einem Trick könnte es klappen.
- Schauen Sie zunächst Sophia an. Benutzen Sie dann Orichalcum mit der Öffnung des Medallions.
- Wenn Sophia die Kette hochhält, benutzen Sie die geöffnete goldene Kiste mit der Kette.

Die Maschine läuft. Macht die Maschine mehr als Blinken und Räder drehen lassen?

- Sie kann sich bewegen. Wenn Sie doch nur die Steuerung finden könnten.
- Sie müssen einen Ersatz für die Hebel finden, die einmal in den Schlitzen links gesteckt haben.
- Benutzen Sie das Zepter aus dem Raum mit der Lavagrube und den Stab vom Abstützen der Tür.
- Schauen Sie sich die Zeichnung an der Wand im Korridor an. Sie beschreibt, wie man die Maschine in Bewegung setzt. Die Wandzeichnung neben der Maschine zeigt, wie man sie wieder stoppt.

Innerer Ring

Ich bin total durcheinander. Wohin soll ich gehen? Und wie komme ich dahin?

- Die Verbindungen zwischen den Türen können kartographiert werden. Dabei sollten Sie nicht vergessen, die langen Treppen zu untersuchen.
- Oder benutzen Sie einfach die Karten hier im Buch.
- Nur eine der Türe gibt den Weg zur Treppe im Vordergrund frei. Und da wollen Sie hin.

Wie komme ich über die Lava-Kruste?

- Die abfließende Lava verhält sich immer nach einem bestimmten Schema; versuchen Sie diese Regeln herauszufinden.
- Immer wenn Indy auf ein Stück Lava-Kruste steigt, bricht das Srück vor ihm weg. Wenn Sie vorsichtig sind, finden Sie auf jeden Fall einen Weg auf die andere Seite.

Die Schlüsselsteine scheinen an dieser Stelle nicht zu funktionieren.

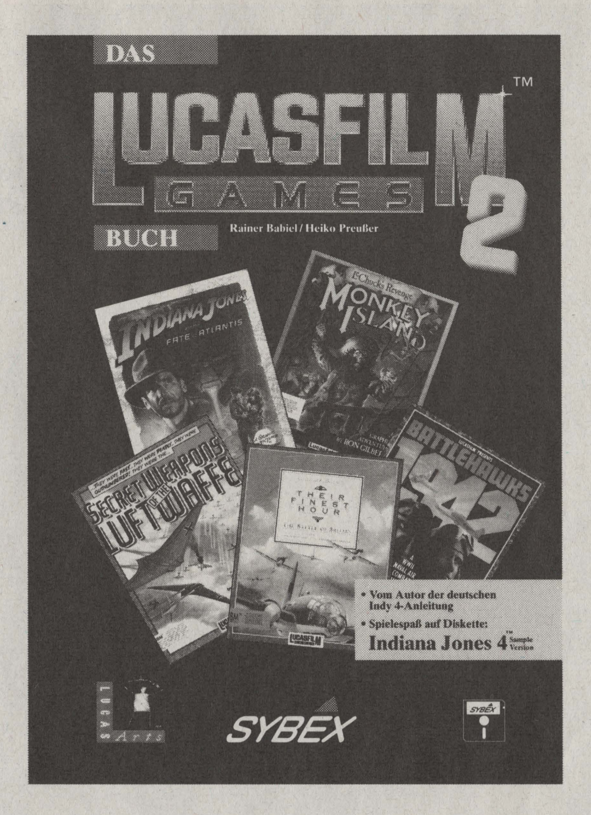
- Schauen Sie sich doch nocheinmal die Seiten mit der letzten Büroklammer an.
- An einer Wand im Lava-Labyrinth ist eine riesige Darstellung von Schlüsselsteinen.
- Benutzen Sie die Schlüsselsteine genau wie auf der Darstellung beschrieben.

Mist. Wie kann ich Ubermann davon überzeugen, Indy nicht in ein ekliges, deformiertes Monster zu verwandeln?

- Sehen Sie die Sache doch positiv: Wenn das Experiment klappt, macht Monster-Indy ein Brathähnchen aus Ubermann.
- Vielleicht sollten Sie mit dem Nazi über die ganze Sache nocheinmal reden?
- Nachdem Indy von Ubermann auf die Plattform beordert wurde, sollten Sie die Dialoge 3/2/3/4/3/2/1 benutzen.

Notizen

SYBEX MACHT DEN PC ZUM PARTNER



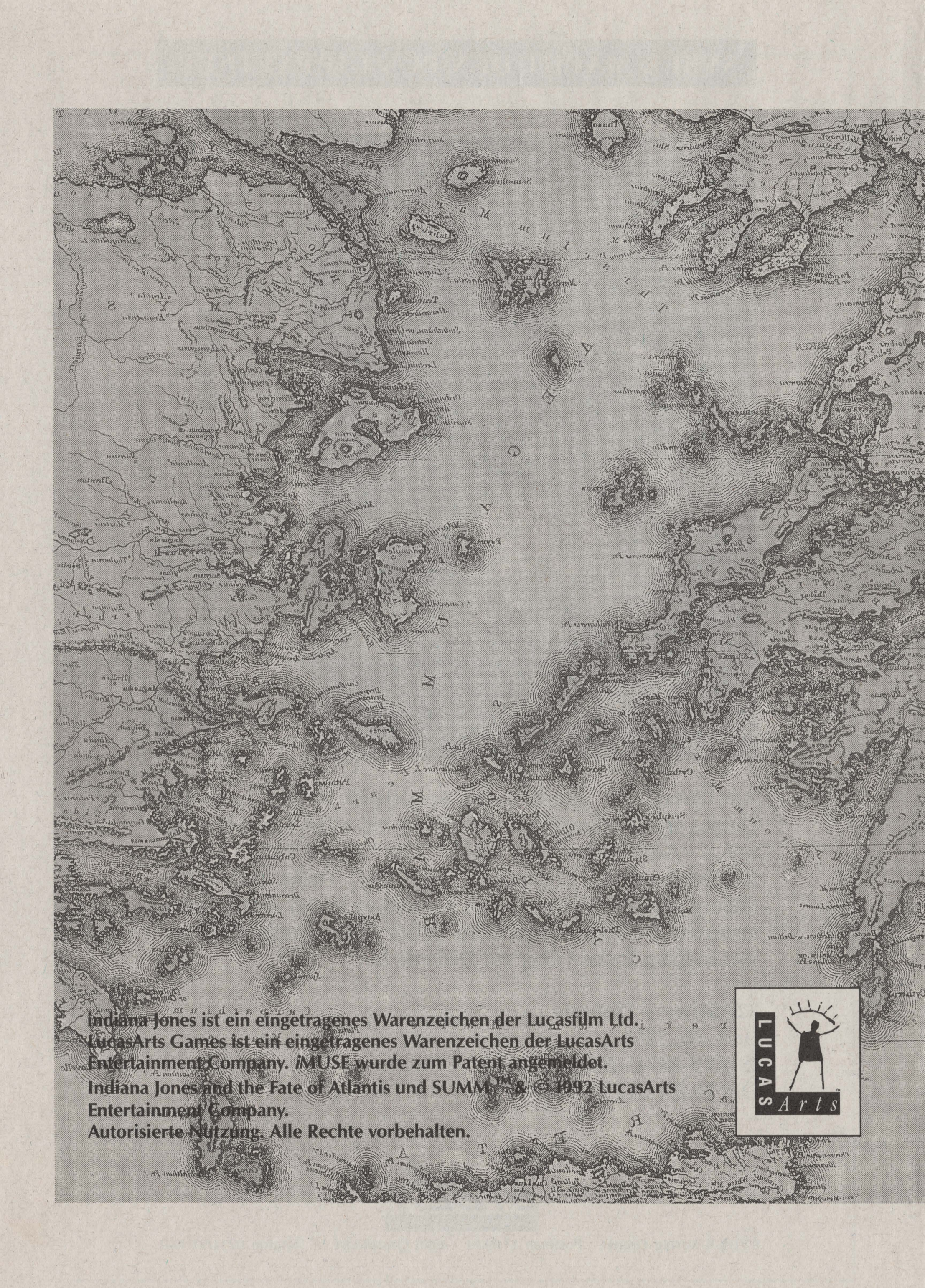
Das Lucasfilm Games Buch 2
Rainer Babiel

Als Garant für grenzenlosen Spielespaß ist das Lucasfilm Games Buch schnell zum Bestseller bei allen Freunden der tollen Adventures geworden. Die Fortsetzung enthält Beschreibungen, Lösungen, Tips und Tricks zu neuen Supergames wie Indiana Jones 4, Monkey Island II und vielen anderen. Der besondere Clou dabei: Eine spielbare Demo von Indiana Jones 4 liegt auf Diskette bei!

320 Seiten + Diskette
Best.-Nr. 3265
ISBN 3-88745-265-8 (1992)
DM 29,80/öS 232,–/sFr 29,80



SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 15 03 61 · 4000 Düsseldorf 1 · Telefon 02 11/97 39-0


LUCAS Arts